MERLIN

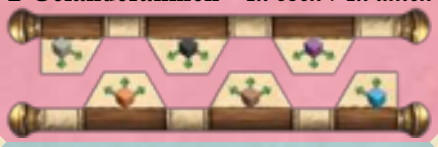
Ein Spiel von
Stefan Feld & Michael Rieneck
für 2-4 Spieler, ab 14 Jahren

Spielmaterial Basisspiel

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Spielplan

- 2 Geländerahmen – *1x oben / 1x unten*



- 24 Geländeplättchen

5x Berg, Wald & See

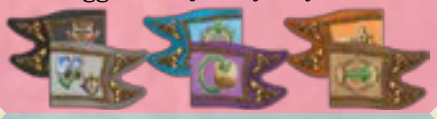
3x Turm auf Berg, Wald & See

- 55 Auftragskarten

- 4 Startplättchen

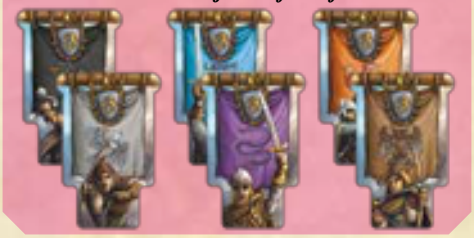
- 36 Schilde – *6x je Grafschaft*

- 36 Flaggen – *6x je Grafschaft*



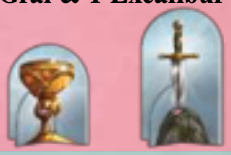
- 36 Baumaterialien – *6x je Grafschaft*

- 24 Verräter – *4x je Grafschaft*



- 11 Äpfel

- 1 Gral & 1 Excalibur



- 1 Merlin & 4 Merlinwürfel – *weiß*

- 1 Rundenzähler

- 1 Startspielermarker

- 1 Spielregel

Spielmaterial pro Spieler *(in den 4 Spielerfarben blau, gelb, rot & grün)*:

- 1 Burgtableau

- 7 Rittergüter

- 3 Merlinstäbe

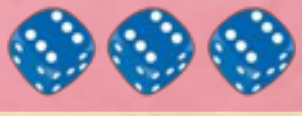
- 1 Ritter

- 4 Gefolgsleute

Vor der ersten Partie werden die Gefolgssteine mit den farblich passenden Aufklebern versehen.

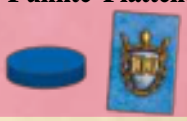
Hofdame, Schildknappe, Baumeister, Flaggenträger

- 3 Spielerwürfel



- 7 Einflussmarker

- 1 Punktemarker &
- 1 100-Punkte-Plättchen



Spielmaterial Modul

- 4 Sondertableaus – *1x je Spielerfarbe*
- 16 Siegel – *4x je Spielerfarbe*

Spielaufbau

1) **Der Spielplan** wird auf den Tisch gelegt.

2) **Der Rundenzähler** wird auf das erste Feld der Rundenübersicht gelegt.

3) **Merlin** kommt auf das Feld der Drachengrafschaft (schwarz) auf dem Aktionsrondell.

4) **Der Gral** und **Excalibur** werden zusammengesetzt und auf ihre entsprechenden Plätze neben dem Aktionsrondell gestellt.

5) **Die Flaggen, Baumaterialien** und **Schilde** werden nach Farben sortiert auf die entsprechenden Grafschaften verteilt.

6) **Die Äpfel** werden auf das entsprechende Feld gelegt.

7) **Die Auftragskarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf dem Spielplan bereitgelegt. Die obersten 3 Karten werden aufgedeckt und als Auslage neben den Spielplan gelegt.

Spielermaterial:

A) Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser:

1 Burgtableau, 1 Ritter, 4 Gefolgssteine, 6 Einflussmarker, 3 Merlinstäbe, 7 Rittergüter, 1 Punktemarker, 1 100-Punkte-Plättchen, 3 Spielerwürfel sowie 1 Apfel und 1 weißen Merlinwürfel.

Der Punktemarker kommt auf das Feld 0/100 und das 100-Punkte-Plättchen neben die Punkteleiste. Die Rittergüter stapeln alle neben dem „Umland“. Die übrigen Materialien werden auf dem Burgtableau verteilt *(siehe Abbildung)*. Der Ritter verbleibt zunächst neben dem Burgtableau.

8) **Die Verräter** werden gemischt und anschließend in drei verdeckten Stapeln auf ihre Felder auf dem Spielplan platziert.

9) **Die Geländeplättchen** werden verdeckt gemischt. Im Spiel mit 2 und 3 Spielern werden vorher insgesamt 6 Plättchen aussortiert (je 1 Plättchen Wald, Berg und See mit und ohne Turm) und zurück in die Schachtel gelegt. Anschließend werden die übrigen Geländeplättchen offen in Reihen aus 6 Plättchen zufällig zwischen die Geländerahmen platziert, so dass eine geschlossene Fläche entsteht, von jetzt an „Umland“ genannt (siehe Abbildung).

10) Ein Startspieler wird ausgelost und erhält **den Startspielermarker**.

B) **Die Startplättchen** werden gemischt und je eines an jeden Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler platziert seinen Ritter auf dem vorgegebenen Grafschaftsfeld auf dem Aktionsrondell. Dann nimmt er sich aus den entsprechenden Grafschaften die abgebildeten Gegenstände Flagge, Schild sowie Baumaterial und platziert diese auf seinem Burgtableau. Anschließend stellt jeder Spieler noch einen Einflussmarker von seinem Burgtableau in die vorgegebene Grafschaft. Dann legen alle ihre Startplättchen zurück in die Schachtel.

C) Jetzt zieht **jeder Spieler 3 Verräter** von den Stapeln auf dem Spielplan und legt sie an den entsprechenden Plätzen oberhalb seines Burgtableaus an. Zeigen mehrere Verräter die gleiche Schildfarbe, werden sie übereinander gelegt. Anschließend ziehen **alle Spieler 4 Auftragskarten** vom Nachziehstapel auf die Hand.

D) Abschließend **würfeln alle Spieler ihre 4 Würfel** und legen sie auf ihr Burgtableau. Sollte ein Spieler dabei einen Drilling oder Vierling geworfen haben, so muss er **alle** Würfel erneut würfeln, solange bis er keinen Drilling oder Vierling mehr erwürfelt.

Spielidee und Spielziel

König Artus *ist auf der Suche nach einem würdigen Thronfolger. Zusammen mit Merlin sucht er unter den Rittern der Tafelrunde nach dem besten Kandidaten. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Rittern der Tafelrunde, die sich aufmachen, die Gunst von König Artus und Merlin zu gewinnen.*

Sie bewegen Merlin oder den eigenen Ritter mit Hilfe ihrer Würfel auf dem Aktionsrondell.

Das Feld, auf dem sie landen, legt die Aktion fest, die sie in diesem Zug ausführen dürfen.

Den Weg des Ritters bestimmen die Spieler selbst. Merlin allerdings dürfen alle Spieler bewegen.

Dreimal im Spiel findet eine Wertung statt. Es gilt Verräter abzuwehren und Punkte für im Umland gebaute Rittergüter, Einfluss in den Grafschaften und auf dem Spielplan eingesetzte Gefolgsleute zu erhalten.

Zudem können die Spieler während des Spiels Auftragskarten erfüllen, um zusätzliche Punkte zu bekommen.

Der Spieler, der seinen Weg über das Aktionsrondell am besten plant und möglichst viele Auftragskarten erfüllt, ohne dabei die Wertungen aus dem Auge zu verlieren, wird am Ende die meisten Punkte erlangen und die Thronfolge von König Artus antreten dürfen.

Spielablauf

Merlin wird über 6 Runden gespielt. Eine Runde beginnt beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug wählt einen seiner Würfel, bewegt seinen Ritter oder Merlin auf dem Aktionsrondell um die entsprechende Augenzahl und führt die Aktion des Feldes aus, auf dem die Figur landet. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug. Wenn alle Spieler viermal an der Reihe waren, endet eine Runde und die nächste Runde beginnt. Nach der zweiten, vierten und sechsten Runde findet allerdings vorher noch eine Wertung statt. Das Spiel endet mit einer Schlusswertung nach Ende der sechsten Runde.

Eine Runde im Detail:

Der Spieler am Zug wählt einen seiner Würfel und legt ihn in die Mitte des Spielplans, ohne die Augenzahl zu verändern. Je nach Würfel passiert folgendes:

Spielerwürfel

Der Spieler setzt seinen Ritter auf dem Aktionsrondell **im Uhrzeigersinn** um die Augenzahl des gewählten Würfels weiter.

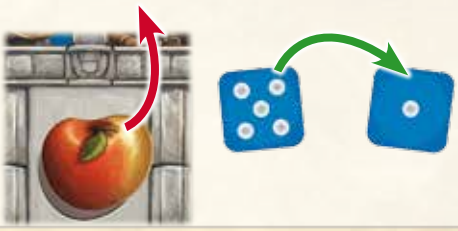
Merlinwürfel

Der Spieler setzt Merlin auf dem Aktionsrondell **im oder gegen den Uhrzeigersinn** um die Augenzahl seines Merlinwürfels weiter.

Anmerkung: *Auf einem Feld des Aktionsrondells dürfen mehrere Figuren stehen.*

Die Äpfel

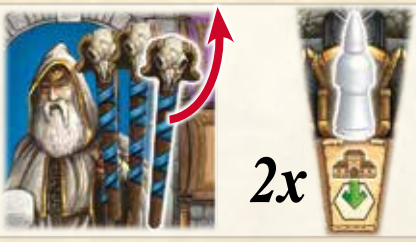
Ein Spieler kann einen Apfel von seinem Burgtableau einsetzen, um seinen gewählten Würfel auf eine beliebige Augenzahl zu drehen. Anschließend zieht er die entsprechende Figur um die neu gewählte Augenzahl.
Der Apfel wird zurück in den Vorrat auf dem Spielplan gelegt.



Dann führt der Spieler die Aktion des Feldes aus, auf dem die Figur gelandet ist.

Die Merlinstäbe

Wurde Merlin bewegt, so kann der Spieler einen seiner 3 Merlinstäbe von seinem Burgtableau abgeben, um die entsprechende Aktion zweimal hintereinander auszuführen. Der Stab wird dann zurück in die Schachtel gelegt.



Zusätzlich darf der aktive Spieler noch **eine** Auftragskarte erfüllen und ablegen.
Hat der Spieler seine Würfel-Aktion ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Runde ist beendet, wenn kein Spieler mehr Würfel besitzt.
Anmerkung: *Ein Spieler darf nicht auf seinen Zug verzichten. Er muss einen Würfel in die Mitte legen und eine Figur bewegen. Er darf allerdings auf die Aktion des Feldes verzichten.*

Die Aktionen des Aktionsrondells:

Grafschaftsfelder: (x6)

Der Spieler wählt einen seiner Gefolgsleute (Baumeister, Schildknappe, Flaggenträger oder Hofdame) von seinem Burgtableau oder aus einer der anderen 5 Grafschaften und stellt ihn auf das entsprechende Feld der Grafschaft. Steht dort schon ein entsprechender Gefolgsmann eines anderen Spielers, so kommt dieser zurück auf das Burgtableau des jeweiligen Spielers.

Je nachdem, welchen Gefolgsmann der Spieler nutzt, passiert folgendes:

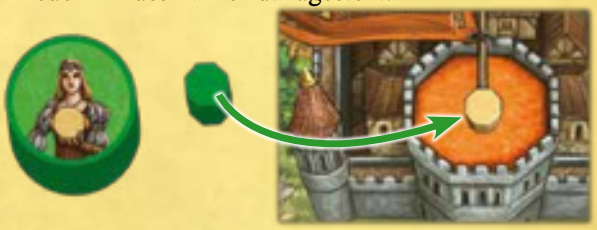
Baumeister: Der Spieler nimmt sich ein Baumaterial aus der Grafschaft (soweit vorhanden) und legt es auf seinem Burgtableau ab. ***Anmerkung:*** *Baumaterial wird zum Bau von Rittergütern im Umland benötigt.*

Schildknappe: Der Spieler nimmt sich einen Schild aus der Grafschaft (soweit vorhanden) und legt ihn auf seinem Burgtableau ab. ***Anmerkung:*** *Die Schilde werden zum Abwehren der Verräter benötigt.*

Flaggenträger: Der Spieler nimmt sich eine Flagge aus der Grafschaft (soweit vorhanden) und legt sie links bzw. rechts an seinem Burgtableau an. Flaggen bieten unterschiedliche Sonderaktionen, die der Spieler zusätzlich während seines Zuges einsetzen kann. Die Sonderaktionen sind auf der letzten Seite im Detail erläutert.

Anmerkung: *Flaggen setzen bestimmte Grundregeln außer Kraft und bieten so besondere Vorteile für den Spieler.*

Hofdame: Der Spieler nimmt einen seiner Einflussmarker von seinem Burgtableau (soweit vorhanden) und stellt ihn auf die Grafschaft. Stehen dort schon Einflussmarker, wird der neue Einflussmarker dazugestellt.

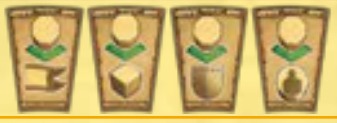


Anmerkung: *Einflussmarker geben Spielern während des Spiels mehr Auswahlmöglichkeiten bei bestimmten Aktionen und bringen Punkte bei den Wertungen.*

Punktefelder: (x4)

Schild, Flagge, Baumaterial: Der Spieler bekommt entsprechend des Feldes einen Punkt pro Schild, Flagge oder Baumaterial auf seinem Burgtableau.

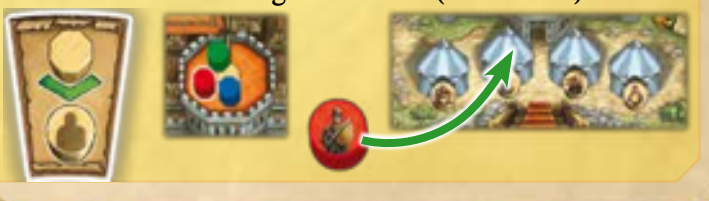
Einflussmarker: Der Spieler bekommt einen Punkt für jeden seiner Einflussmarker, die in den 6 Grafschaften platziert sind.



Einflussfelder: (x4)

Flagge, Baumaterial, Schild: Der Spieler darf sich entsprechend des Feldes entweder eine Flagge, ein Baumaterial oder einen Schild aus **einer der Grafschaften** nehmen, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt.

Gefolgsmann: Der Spieler wählt **eine Grafschaft**, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt und setzt dort einen seiner Gefolgsleute vom Burgtableau oder einer der anderen 5 Grafschaften ein. Dann führt er die Aktion des Gefolgsmanns aus (siehe oben).



Excalibur: (x1)

Excalibur: Der Spieler nimmt sich Excalibur vom Spielplan oder von dem Spieler, der Excalibur gerade besitzt und stellt es neben sein Burgtableau. Anschließend wählt er einen Verräter, der an seinem Burgtableau anliegt und legt ihn auf den Ablagestapel.

***Anmerkung:** Bei einer Wertung kann Excalibur dem Besitzer zusätzliche Punkte bringen.*

Der Gral: (x1)

Der Gral: Der Spieler nimmt sich den Gral vom Spielplan oder von dem Spieler, der den Gral gerade besitzt und stellt ihn neben sein Burgtableau. Anschließend nimmt er sich einen Apfel vom Spielplan und legt ihn auf sein Burgtableau.

***Anmerkung:** Bei einer Wertung kann der Gral dem Besitzer zusätzliche Punkte bringen.*

Gefolgsmann verschieben: (x1)

Der Spieler wählt einen seiner Gefolgsleute aus einer beliebigen Grafschaft und versetzt diesen entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn um genau eine Grafschaft weiter. Danach führt er die Aktion des Gefolgsmanns aus (s. Seite 5).

Beispiel: Der rote Spieler verschiebt seinen Baumeister gegen den Uhrzeigersinn in die lila Grafschaft. Dort führt er die Aktion des Baumeisters aus und nimmt sich ein lila Baumaterial.

***Ausnahme:** Befinden sich alle Gefolgsleute des Spielers auf seinem Burgtableau, darf er von diesen einen wählen, ihn in eine Grafschaft seiner Wahl stellen und die entsprechende Aktion ausführen.*

Tauschfelder: (x2)

Der Spieler wählt einen Schild, eine Flagge oder ein Baumaterial von seinem Burgtableau und legt es in die entsprechende Grafschaft zurück. Dann wählt er einen Schild, eine Flagge oder ein Baumaterial aus einer beliebigen Grafschaft und legt es auf sein Burgtableau.

Beispiel: Der Spieler nutzt das Tauschfeld, um das blaue Baumaterial von seinem Burgtableau gegen eine orange Flagge vom Spielplan zu tauschen.

Auftragsfelder: (x2)

Der Spieler darf bis zu zwei seiner Auftragskarten auf den Ablagestapel legen und sich für jede abgelegte Karte eine Ersatzkarte aus der Auslage oder vom Nachziehstapel nehmen. Die Auslage wird nach jeder Karte sofort aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer Nachziehstapel.

Bauen: (x3)

Der Spieler kann im Umland **ein** Rittergut errichten. Ein Rittergut kann auf jedes noch nicht mit einem Rittergut bebaute Geländeplättchen gebaut werden, sofern der Spieler ein erforderliches Baumaterial besitzt und in die entsprechende Grafschaft zurücklegt.

Erforderliche Baumaterialien:

Von einem Geländeplättchen ausgehend zieht der Spieler in alle Richtungen eine gerade Linie. Endet diese Linie an einem abgebildeten Baumaterial auf einem der zwei Geländerahmen, so kann das entsprechende Baumaterial zum Bau des Ritterguts auf diesem Plättchen verwendet werden.

Beispiel: Auf das rot umrandete Geländeplättchen kann mit dem grauen, orange oder blauen Baumaterial ein Rittergut platziert werden.

Der Spieler legt das genutzte Baumaterial zurück in die entsprechende Grafschaft und legt eines seiner Rittergüter auf das gewählte Geländeplättchen. Ist auf dem Plättchen ein Turm abgebildet, darf der Spieler zusätzlich aus einer beliebigen Grafschaft entweder einen Schild oder eine Flagge nehmen oder einen seiner Einflussmarker dort einsetzen. Ein Spieler kann nicht mehr als 7 Rittergüter ins Umland bauen. Gebaute Rittergüter können bei einer Wertung Punkte bringen.

Beispiel: Der grüne Spieler bezahlt sein graues Baumaterial und errichtet ein Rittergut auf dem Wassergeländeplättchen mit Turm. Da er auf einen Turm gebaut hat, sucht er sich noch ein schwarzes Schild vom Spielplan aus und legt es auf sein Burgtableau.

Auftragskarten:

Ein Spieler kann in seinem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt **genau eine** Auftragskarte einlösen.
Jede Auftragskarte stellt dafür Bedingungen. Erfüllt ein Spieler alle Bedingungen, bekommt er die abgebildeten Punkte und legt die Auftragskarte anschließend auf den Ablagestapel. Die einzelnen Bedingungen sind auf der letzten Seite erläutert.

***Wichtig:** Die für das Einlösen einer Auftragskarte benötigten Schilde, Flaggen, Baumaterialien und Einflussmarker müssen nicht abgegeben werden.*

Beispiel: Der gelbe Spieler erfüllt alle Bedingungen der 3 Punkte Auftragskarte und löst sie ein. Die Karte legt er auf den Ablagestapel und rückt seinen Punktemarker 3 Punkte weiter.

Hat der Spieler eine Auftragskarte eingelöst, zieht er am Ende seines Zuges eine neue Karte auf die Hand. Dabei kann er eine Karte aus der offenen Auslage wählen oder die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen. Anschließend wird die Auslage gegebenenfalls aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Rundenende:

Eine Runde endet, nachdem jeder Spieler viermal am Zug war. Alle Würfel liegen jetzt auf dem Spielplan.
Die Anzahl der gespielten Runden bestimmen die weiteren Schritte. Nach der…

ersten Runde folgt:	Vorbereitung für die nächste Runde
zweiten Runde folgt:	Wertung & Vorbereitung für die nächste Runde
dritten Runde folgt:	Vorbereitung für die nächste Runde
vierten Runde folgt:	Wertung & Vorbereitung für die nächste Runde
fünften Runde folgt:	Vorbereitung für die nächste Runde
sechsten Runde folgt:	Wertung & Spielende

Vorbereitung für die nächste Runde:

Alle Spieler nehmen ihre eigenen Würfel und je einen Merlinwürfel zu sich und beginnen die nächste Runde mit dem erneuten Würfeln. Hat ein Spieler dabei einen Drilling oder Vierling gewürfelt, würfelt er alle Würfel erneut, bis er keinen Drilling oder Vierling mehr gewürfelt hat. Dann legen die Spieler die Würfel auf ihren Burgtableaus ab.

Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er ist jetzt der neue Startspieler.

Der Rundenmarker wird auf der Rundenübersicht ein Feld weitergesetzt.

Wertung:

Die Spieler erhalten Punkte in den vier angegebenen Kategorien. Diese werden mit dem Punktemarker auf der Punkteleiste abgetragen. Landet ein Punktemarker auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Marker liegt, wird er einfach draufgesetzt. Überschreitet ein Spieler das 0/100 Feld, nimmt er sich ein 100-Punkte-Plättchen.

1. Verräter:

a) Zunächst müssen die Spieler die an ihrem Burgtableau anliegenden Verräter abwehren. Für jeden Verräter muss ein passender Schild vom Burgtableau abgegeben werden. Der Verräter wird auf den Ablagestapel gelegt, der Schild kommt zurück in die entsprechende Grafschaft.
Für jeden Verräter, den ein Spieler nicht abwehren kann, verliert er 3 Punkte. Auch diese Verräter werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt.

Excalibur: Sollte ein Spieler im Besitz von Excalibur sein und alle Verräter abwehren, erhält er zur Belohnung 3 Punkte.

***Beispiel:** Der gelbe Spieler kann nur zwei Verräter mit passenden Schilden besiegen. Der blaue Verräter ist nicht besiegt und so muss der Spieler seinen Punktemarker um 3 Felder zurücksetzen.*

***Anmerkung:** Hat ein Spieler mehrere Verräter mit gleichem Schild-Symbol, so muss der Spieler für jeden Verräter einen entsprechenden Schild abgeben, um alle Verräter abzuwehren.*

b) Jetzt ziehen alle Spieler 3 neue Verräter vom Nachziehstapel und legen sie an ihr Burgtableau an. Sollten die Nachziehstapel der Verräter leer sein, wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer Nachziehstapel.

2. Umland:

Die Spieler erhalten Punkte für die Mehrheit an Rittergütern in den zusammenhängenden Landschaftsgebieten des Umlandes. Ein Landschaftsgebiet besteht aus einem oder mehreren zusammenhängenden Geländeplättchen der gleichen Art. Der Spieler, der in einem Landschaftsgebiet die meisten Rittergüter gebaut hat, bekommt 1 Punkt pro Geländeplättchen in dem Gebiet. Herrscht in einem Gebiet Gleichstand an Rittergütern, so wird die Anzahl der Geländeplättchen durch die am Gleichstand beteiligten Spieler geteilt und ggfs. abgerundet. Das Ergebnis erhalten die Spieler als Punkte.

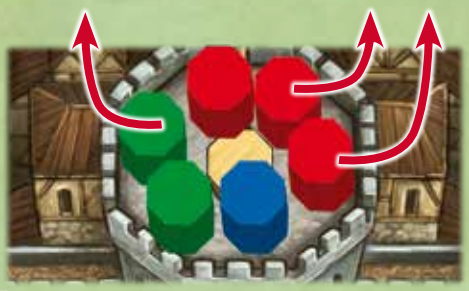
Beispiel: Der blaue und der grüne Spieler haben als einzige in ihrem Landschaftsgebiet ein Rittergut errichtet und erhalten somit die vollen Punkte: Blau 2 Punkte und Grün 1 Punkt. Der rote und der gelbe Spieler haben jeweils ein Rittergut in dem großen Wald Landschaftsgebiet errichtet. Sie teilen sich somit die Punkte. Beide erhalten 2 Punkte. (5 : 2 = 2 abgerundet)

3. Einfluss:

Die Spieler erhalten Punkte für ihren Einfluss in den sechs Grafschaften.

Angefangen bei der Drachengrafschaft (schwarz) und dann im Uhrzeigersinn bekommen die Spieler Punkte für die Einflussmarker in der jeweiligen Grafschaft. Die Anzahl aller Einflussmarker in einer Grafschaft bestimmen die zu vergebenen Punkte. Besitzt ein Spieler mehr Einflussmarker als jeder einzelne andere Spieler in der Grafschaft, so erhält er alle Punkte. Herrscht Gleichstand, werden die zu vergebenen Punkte unter den am Gleichstand beteiligten Spieler aufgeteilt (abrunden). Ist eine Grafschaft gewertet, verbleibt von jedem Spieler maximal 1 Einflussmarker in der entsprechenden Grafschaft. Alle übrigen Einflussmarker kommen zurück auf die Burgtableaus der jeweiligen Spieler.

Beispiel: Der gelbe, blaue und rote Spieler haben jeweils einen Einflussmarker in der schwarzen Grafschaft. Somit erhält jeder 1 Punkt. (3 : 3 = 1)



Beispiel: Der rote Spieler erhält alle 6 Punkte, da er mehr Einflussmarker als der grüne und blaue Spieler besitzt. 2 rote und 1 grüner Einflussmarker werden nach der Wertung herausgenommen.

4. Gefolgsleute:

Die Spieler bekommen 1 Punkt für jeden ihrer Gefolgsleute in einer Grafschaft. Gefolgsleute auf dem Burgtableau bringen keine Punkte.

Beispiel: Grün = 4 Punkte | Blau = 3 Punkte | Rot = 3 Punkte | Gelb = 1 Punkt

Der Gral: Der Besitzer des Grals kann bei einer Einflusswertung in einer Grafschaft mit Gleichstand, an dem er beteiligt ist, einmalig den Gral nutzen, um den Gleichstand zu gewinnen. Er stellt den Gral in die Grafschaft und erhält so viele Punkte, wie Einflussmarker in der Grafschaft stehen. Die anderen Spieler gehen leer aus. Sind alle Grafschaften gewertet, nimmt der Spieler den Gral wieder zu sich.

Beispiel: Der gelbe Spieler stellt den Gral in die orange Grafschaft und gewinnt somit den Gleichstand. Er erhält nun 4 anstatt 2 Punkte.

Damit ist die Wertung abgeschlossen.

Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Nun erhalten die Spieler noch Punkte für:

Äpfel:

Für jeden ungenutzten Apfel gibt es 1 Punkt.

Merlinstäbe:

Für jeden ungenutzten Merlinstab gibt es 2 Punkte.

Materialien:

Für je 3 ungenutzte Materialien (Flagge, Schild und/ oder Baumaterial) gibt es 1 Punkt.

Beispiel: Spieler gelb erhält für seine insgesamt 5 Materialien (2 Flaggen, 2 Baumaterialien und 1 Schild) 1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Die Sonderaktionen der Flaggen und die Kartenerläuterungen sind auf Grund der besseren Spielübersicht und zum schnelleren Nachschlagen auf der Seite 12 zu finden.

Modul: Die Gunst des Königs

Die Spieler werden beim Einlösen einer Auftragskarte vor die Wahl gestellt, die Punkte auf der Auftragskarte zu nehmen oder je nach Karte eine neue permanente Fähigkeit zu erlernen und auf die Punkte zu verzichten.
Bis zu 4 unterschiedliche Fähigkeiten können die Spieler maximal erlernen.

Änderungen im Spielaufbau:

Jeder Spieler nimmt sich zusätzlich ein Sondertableau sowie 4 Siegel in seiner Farbe. Das Sondertableau wird unter das Burgtableau angelegt, die Siegel kommen zunächst daneben.

Änderungen im Spielablauf:

Immer wenn ein Spieler eine Auftragskarte einlöst, wird er vor die Wahl gestellt:

Punkte nehmen:

Der Spieler nimmt sich wie gewohnt die abgebildeten Punkte auf der Karte.

ODER

Eine der Karte entsprechende Fähigkeit lernen:

Der Gefolgsmann in der unteren linken Ecke der Karte bestimmt die Spalte, der Punktewert auf der Karte bestimmt die Zeile, in der ein Spieler eine Fähigkeit erlernen darf. Eine „1-Punkt-Karte“ erlaubt nur das Lernen der obersten Zeile. Bei einer „2-Punkte-Karte“ kann der Spieler sowohl die erste als auch zweite Zeile wählen und eine „3-Punkte-Karte“ erlaubt die Wahl zwischen allen drei Zeilen.

Hat sich der Spieler für eine Fähigkeit entschieden, legt er eines seiner Siegel auf das Siegelfeld der entsprechenden Fähigkeit. Er kann die Fähigkeit für den Rest des Spiels benutzen. Hat ein Spieler alle 4 Siegel auf dem Sondertableau liegen, kann er keine weitere Fähigkeit erlernen. Er darf kein platziertes Siegel versetzen.

Die Fähigkeiten im Detail:

+1 Punkt (x4)

Immer wenn ein Spieler eine weitere Auftragskarte des entsprechenden Gefolgsmannes erfüllt, erhält er einen Punkt zusätzlich. Dabei ist es egal, ob er die Punkte auf der Karte wählt oder mit der Karte eine neue Fähigkeit erlernt.

Beispiel: Spieler gelb erfüllt die Auftragskarte des Baumeisters und erhält 3 Punkte.

2 Punkte durch die Karte und 1 Punkt, weil er die erste Baumeister-Fähigkeit erlernt hat.

In beliebige Grafschaft einsetzen (x4)

Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf eines der 6 Grafschaftsfelder und wählt zum Einsetzen den entsprechenden Gefolgsmann, so darf er ihn in eine beliebige Grafschaft versetzen. Die Grafschaft, in der der Gefolgsmann stand, darf nicht gewählt werden.

Die Fähigkeiten der letzten Zeile können **maximal 3x** im Spiel angewandt werden. Nach dem Nutzen der Fähigkeit dreht der Spieler das Siegel um. Die Fähigkeit kann jetzt nicht mehr benutzt werden. Nach jeder Wertung werden die Siegel wieder zurückgedreht und die Fähigkeit kann erneut genutzt werden.

Baumeister: Doppelt bauen

Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf ein Aktionsfeld „Bauen“, darf er zwei Rittergüter gemäß der Bauregeln bauen. Er benötigt dafür 2 Baumaterialien.

Wichtig: Beim Benutzen dieser Aktion darf der Spieler keinen Merlinstab verwenden.

Schildknappe: Verräter abwehren

Der Spieler kann einen seiner Verräter abwehren, ohne den entsprechenden Schild besitzen und abgeben zu müssen. Der Verräter wird dann auf den Ablagestapel gelegt. Zusätzlich erhält der Spieler noch einen Siegpunkt.

Flaggenträger: Beliebige Punkte

Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf ein Punktefeld, so darf er sich unabhängig vom Symbol des Feldes aussuchen, ob er für Einflussmarker, Schilde, Flaggen oder Baumaterialien Punkte erhalten möchte.

Zusätzlich erhält der Spieler noch einen weiteren Siegpunkt.

Hofdame: Doppelte Aktion

Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf eines der 4 Einflussfelder, kann er anstatt der Aktion des Feldes diese Fähigkeit nutzen. Er wählt nacheinander zwei Grafschaften, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt und setzt dort einen seiner Gefolgsleute ein. Er darf auch zweimal dieselbe Grafschaft wählen.

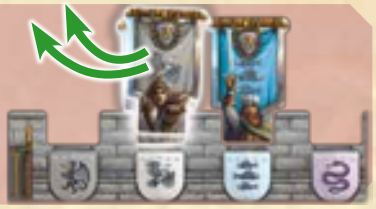
Wichtig: Beim Benutzen dieser Aktion darf der Spieler keinen Merlinstab verwenden.

Sonderaktionen der Flaggen

Ein Spieler kann zu unterschiedlichen Zeitpunkten Flaggen einsetzen, um eine Sonderaktion auszuführen. Es können auch mehrere Flaggen in einem Zug eingesetzt werden. Nach ihrer Nutzung werden die Flaggen zurück in die entsprechende Grafschaft gelegt.

Verräter abwehren

Bei einer Wertung kann der Spieler alle Verräter einer Schildfarbe auf einmal abwehren, ohne die passenden Schilde besitzen und abgeben zu müssen. Die Flagge kann auch benutzt werden, um nur einen Verräter abzuwehren. Der oder die Verräter werden auf den Ablagestapel gelegt.



Aufträge

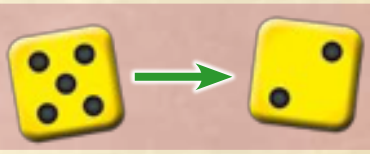
Der Spieler darf in diesem Zug eine zweite Auftragskarte einlösen. Sobald er die zweite Karte einlöst, erhält er zwei Punkte zusätzlich. Am Ende des Zuges zieht der Spieler zwei Auftragskarten nach.

Rückwärts

Der Spieler darf seinen Ritter gegen den Uhrzeigersinn bewegen.

Würfel drehen

Der Spieler darf seinen gewählten Würfel auf die genau gegenüberliegende Seite drehen, bevor er die jeweilige Figur bewegt.



Fremdaktion

Nachdem der Spieler mit seiner Figur gezogen ist, darf er die Aktion eines Feldes ausführen, auf dem ein anderer Ritter steht. Er darf dann nicht die Aktion des Feldes auszuführen, auf dem sein eigener Ritter gelandet ist.

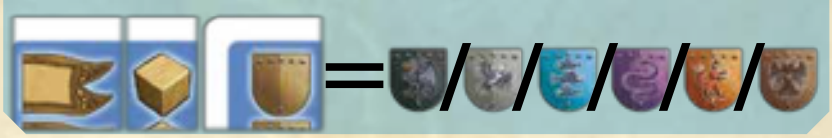
Spiegeln

Nachdem der Spieler seinen Ritter gezogen hat, setzt er ihn auf das genau gegenüberliegende Feld des Aktionsrondells und führt die dortige Aktion aus. Der Ritter bleibt dort stehen und spielt von dort aus weiter.

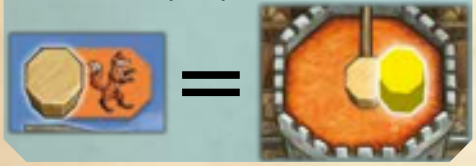
Bedingungen der Auftragskarten

Bedingung: Bestimmtes Baumaterial, Flagge, Schild.

Bedingung: Beliebiges Baumaterial, Flagge, Schild.



Bedingung: Einflussmarker in einer bestimmten Grafschaft.



Bedingung: Einflussmarker in einer beliebigen Grafschaft.

Bedingung: Bestimmter Gefolgsmann in einer bestimmten Grafschaft.

Bedingung: Zwei beliebige Gefolgsleute in einer bestimmten Grafschaft.

Bedingung: Zwei bestimmte Gefolgsleute gemeinsam in einer beliebigen Grafschaft.

QUEEN GAMES

© Copyright 2017 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.